

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**

## FORMATION METHOD OF DIGITAL SCREEN SET

Patent Number: JP2000050071  
Publication date: 2000-02-18  
Inventor(s): KAJI MITSUO;; ITO YOSHINORI;; ITO AKIRA  
Applicant(s): NEC ENG LTD  
Requested Patent:  JP2000050071  
Application Number: JP19990182080 19940421  
Priority Number(s):  
IPC Classification: H04N1/405; B41J2/525; H04N1/52  
EC Classification:  
Equivalents: JP3396840B2

---

### Abstract

---

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a method for obtaining a screen set constituted of three or more kind of screens provided with a screen angle and a screen line number for generating no moire and designing the screen set in an image area.

**SOLUTION:** In this formation method, when the spectrum arrangement for taking a rational tangent ( $\tan\theta = p/q$ ) in a spatial frequency area is transformed to unit area arrangement in the image area, the finite number of unit areas provided with the inclination of the rational tangent are included in a quadrilateral area without the inclination constituted of the finite number of picture elements ( $\beta_{pq}$ ,  $\beta_{pq}$ ) and the quadrilateral area is defined as a minimum repetition pattern.

---

Data supplied from the **esp@cenet** database - I2

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号  
特開2000-50071  
(P2000-50071A)

(43)公開日 平成12年2月18日(2000.2.18)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>  
 H 0 4 N 1/405  
 B 4 1 J 2/525  
 H 0 4 N 1/52  
 // G 0 3 F 5/22

### 識別記号

F I	
H 0 4 N	1/40
G 0 3 F	5/22
B 4 1 J	3/00
H 0 4 N	1/46

### テーマコード（参考）

審査請求 有 請求項の数 2 OL (全 11 頁)

(21)出願番号 特願平11-182080  
(62)分割の表示 特願平6-82943の分割  
(22)出願日 平成6年4月21日(1994.4.21)

(71) 出願人 000232047  
日本電気エンジニアリング株式会社  
東京都港区芝浦三丁目18番21号

(72) 発明者 梶 光雄  
東京都港区芝浦三丁目18番21号 日本電気  
エンジニアリング株式会社内

(72) 発明者 伊東 美紀  
東京都港区芝浦三丁目18番21号 日本重気  
エンジニアリング株式会社内

(72) 発明者 伊東 明  
東京都港区芝浦三丁目18番21号 日本電気  
エンジニアリング株式会社内

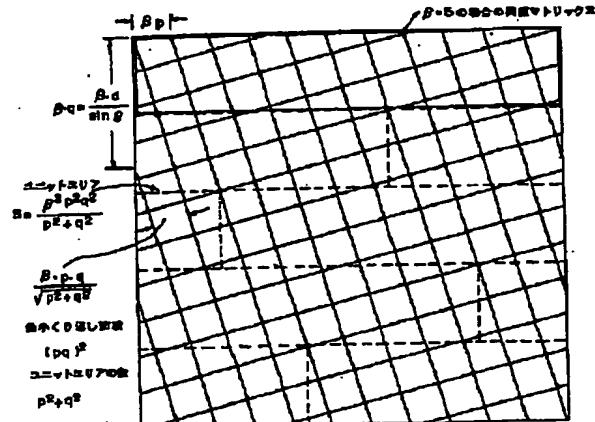
(74) 代理人 100082935  
弁理士 京本 直樹 (外2名)

(54) 【発明の名称】 デジタルスクリーンセットの形成法

(57)【要約】

【課題】本発明は、モアレの発生しないスクリーン角度、スクリーン線数を有する3種以上のスクリーンで構成されるスクリーンセットを得て、当該スクリーンセットを画像領域で設計する手法を提供することにある。

【解決手段】空間周波数領域で有理正接 ( $\tan \theta = p/q$ ) をとるスペクトラム配置を画像領域におけるユニットエリア配置に変換する際ににおいて、有限個の画素 ( $\beta p q \times \beta p q$ ) で構成される傾斜を持たない四角の領域に有理正接の傾斜をもつ有限個のユニットエリアを含ませ、前記四角の領域を最小の繰り返しパターンとするディジタルスクリーンセットの形成法。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 空間周波数領域で有理正接 ( $\tan \theta = p/q$ ) をとるスペクトラム配置を画像領域におけるユニットエリア配置に変換する際ににおいて、有限個の画素 ( $\beta p q \times \beta p q$ ) で構成される傾斜を持たない四角の領域に有理正接の傾斜をもつ有限個のユニットエリアを含ませ、前記四角の領域を最小の繰り返しパターンとするディジタルスクリーンセットの形成法。

【請求項2】 空間周波数領域で有理正接 ( $\tan \theta = p/q$ ) をとる直交スペクトラム配置を画像領域におけるユニットエリア配置に変換する際ににおいて、1辺を  $\beta \cdot p q$  ( $\beta$  はスケーリングファクタ) 画素の四辺形をとり、

当該四辺形を、有理正接の傾斜をもつように縦及び横を夫々  $p$  分割と  $q$  分割した場合における  $p$  分割した点と  $q$  分割した点を結びと共に縦及び横を夫々  $q$  分割と  $p$  分割した場合における  $q$  分割した点と  $p$  分割した点をそれぞれ結ぶことで分割される ( $p$  の2乗 +  $q$  の2乗) 個の正方形形状のセルで構成し、

当該四辺形を最小繰り返しパターンとするディジタルスクリーンセットの形成法。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、カラー記録・印刷に関し、特に色により異なるスクリーン角度の網点画像を重ねた場合、モアレの発生を防ぎ、規則的なロゼットパターンの発生を可能とする直交スクリーンセットの設計方法に関する。

## 【0002】

【従来の技術】 写真的手法では、3色分解版の場合は、等スクリーン線数のコンタクトスクリーンを用いて  $15^\circ$ 、 $45^\circ$  に網掛けを行う。4色の場合には、更に  $0^\circ$  の網掛けを行い、色を重ねる。また、イメージセッタでデジタル的に網掛けを行う場合には、まず、色分解版毎に異なる角度、例えば  $+15^\circ$  のマゼンダ、 $-15^\circ$  シアン、 $45^\circ$  墨、 $0^\circ$  イエローというようにスクリーン角度を設定する。次ぎに、このスクリーン角度の網点画像を記録する際に、1つの網点が占有しうる面積であるユニットエリアを指定のスクリーン角度に配列する。そして、ユニットエリアを構成する階調数に等しいか、あるいは階調数より多い複数の画像に閾値を設定する。最後に、この閾値と原画像走査で得られた画像信号とを比較して、両者の大小により出力値を 1 あるいは 0 に設定して網点を形成していた。

【0003】 しかしながら、デジタル的な網掛けの場合には、 $15^\circ$  のスクリーンは、ユニットエリアの配列の傾きを正確に  $15^\circ$  に設定することが不可能である。このため、実際の装置では、できるだけ  $15^\circ$  を近似するような有理正接を選んで  $15^\circ$  に近い網掛けを行ってきた。ここで、近似度を良好にするため、 $N \times N$  セル

( $N$  は 2 以上の整数) の傾斜を  $15^\circ$  に近づけることが行われている。有理正接値をもつユニットエリア配列のハーフトーン記録に当たっては、文献 1：「エレクトロニックハーフトーン」（梶光男著、日本印刷学会第 28 卷第 1 号）に詳しく述べられているように、矩形状に閾値マトリックスを切り出し、この閾値マトリックスの繰り返しと画像信号の比較により網掛けを実行する。この文献 1 には、モアレを防ぐために、 $45^\circ$ -スクリーンをマルチユニットエリアで構成する方法も提案されている。

【0004】 従来の手法に共通していることは、全て、所望のスクリーン線数、スクリーン角度に近似するユニットエリア配列を画像領域で設計することに重点が置かれていることである。

【0005】 他の設計法が文献 2：「ポウスクリプトスクリーニング：アドーベ精密スクリーン」（ピーター・フィンク著、アドーベ出版社）に記述されている。この文献 2 による設計法は、 $h \times h$  個 ( $h$  は整数) のユニットエリアで構成するスーパーセルによりスクリーン線数、スクリーン角度を所望の値に近似させる設計法である。この設計法も、画像領域で写真的手法の網掛けにより近づけることを意図した設計手法で、重ね合わせた場合のモアレの予測と出現するロゼットパターンを予め設計条件に含めることができない欠点があった。ここで、ロゼットパターンとは 2 重リングのロゼット状のパターンのことをいう。

【0006】 本発明に関連の先行技術として、特開昭 59-176978 号公報（以下、先行技術 1 と呼ぶ）、特開平 1-180573 号公報（以下、先行技術 2 と呼ぶ）、特開昭 61-170186 号公報（以下、先行技術 3 と呼ぶ）、特開昭 57-171337 号公報（以下、先行技術 4 と呼ぶ）が知られている。

## 【0007】

【発明が解決しようとする課題】 上述した文献 1、2 及び先行技術 1 乃至 4 では、そのいずれも、モアレの発生を防止できるが、ロゼットパターンの形状を予め予測することができない。

【0008】 本発明の技術的課題は、モアレの発生しないスクリーン角度、スクリーン線数を有する 3 種以上のスクリーンで構成されるスクリーンセットが得られ、かつ、ロゼットパターンの形状が予め予測できるデジタルスクリーンセットの形成法を提供することにある。

【0009】 本発明の他の目的は、上記スクリーンセットを空間周波数領域で設計する手法を提供することにある。本発明の別の目的は、上記スクリーンセットを画像領域で設計する手法を提供することにある。

## 【0010】

【課題を解決するための手段】 本発明によれば、空間周波数領域で有理正接 ( $\tan \theta = p/q$ ) をとるスペクトラム配置を画像領域におけるユニットエリア配置に変

換する際ににおいて、有限個の画素 ( $\beta p q \cup \beta p q$ ) で構成される傾斜を持たない四角の領域に有理正接の傾斜をもつ有限個のユニットエリアを含ませ、前記四角の領域を最小の繰り返しパターンとするディジタルスクリーンセットの形成法を得ることができる。

【0011】また、空間周波数領域で、 $\mu$ 軸との傾き角が $\theta$ で、 $\tan \theta$ が有理数であるような正方格子配列のスペクトル配置をもつ第1の直交スクリーンと、この第1の直交スクリーンと $\mu$ 軸及び $\nu$ 軸に対し鏡像の位置にスペクトル配置をもつ傾き角が $-\theta$ の第2の直交スクリーンと、第1及び第2の直交スクリーンを重ね合わせた場合に発生するスペクトル配置において、このスペクトル配置の対称軸上に新たに発生したスペクトル成分を要素として含み、第1及び第2の直交スクリーンとは異なる傾

$$p = \frac{\text{単位セルの} \cdot \text{辺の長さ (画素)}}{\cos\theta - \sin\theta} = \frac{m}{n}$$

(m, n は互いに素とする)

【0014】m2 画素で構成される正方領域に2<sup>3</sup>n2 のセルを含み、第1及び第2の直交スクリーンとは異なる傾き角をもつ第3の直交スクリーンと、を作成し、第1乃至第3の直交スクリーンを組み合わせてカラーハーフトーンを記録するためのディジタルスクリーンセットの形成法が得られる。

【作用】本発明の第1の態様では、所望のスクリーン角度の正接値に近い有理正接値をもつスクリーン角度 $\theta$ の直交スクリーンの空間周波数スペクトルが、傾き角 $\theta$ をもつ正方格子配列をもつこと、所望のスクリーンセットの空間周波数スペクトル配列を決定した後、該空間周波数スペクトル配置をもつユニットエリア配列はマルチユニット構成を用いることにより、整数個の画素で実現可能であることに着目する。

【0015】図3に示すように、傾き角 $\theta$ のもつ正方格子配列のスペクトルを $f\theta_m, n$ で表す。 $\theta$ は空間周波数の $\mu$ 軸に対する正方格子の傾き角であり、 $m, n$ はそれぞれ、 $\mu$ 方向、 $\nu$ 方向の $m$ 次高調波スペクトル、 $n$ 次高調波スペクトルであることを示す。次に、 $f\theta_m, n$ と周波数軸に対し鏡像の関係にある、傾き角 $-\theta$ をもつ正方格子配列のスペクトルを $f-\theta i, j$ で表す。カラープリントや印刷では、一般にこの正方格子配列スペクトルを有する2種の直交スクリーンを2つの色分解版に割り当てる。この2つの直交スクリーンを重ねた場合に出現するスペクトルは、 $f\theta_m, n$ と $f-\theta i, j$  ( $i, j, m, n = 1, 2, 3, \dots$ ) のコンポリューションから求めることができる。

【0016】コンポリューションにより出現するスペクトル分布には対称軸が存在し、軸上にいくつかのスペクトル成分が現れるので、次にこの軸上に現れた成分のうち、0点からの距離が隣接スペクトル間の距離に近い成

き角をもつ第3の直交スクリーンと、を作成し、第1乃至第3の直交スクリーンを組み合わせてカラーハーフトーンを記録するためのディジタルスクリーンセットの形成法が得られる。

【0012】更に、画像領域で、 $h\sin\theta$  ( $h$ は2以上の整数) の単位セルで構成されるマルチセルの傾き角 $\theta$ が15°に近く、 $\tan\theta$ が有理数 $p/q$  ( $p, q$ は整数) に等しい正方格子配列のスペクトル配置をもつ第1の直交スクリーンと、この第1の直交スクリーンの鏡像として作成される傾き角が $-\theta$ の第2の直交スクリーンと、 $x$ 軸方向及び $y$ 軸方向のスクリーンピッチ $P$ が下記の数式1で表され、

{0013}

### 【数1】

$$\frac{\text{長さ (画素)}}{n\theta} = \frac{m}{n}$$

(は互いに素とする)

分を選択し、その選択した成分を正方格子配列のスペクトルの要素成分として含む、対称軸と同じ傾き角 $\alpha$ 、例えば $\alpha = 45^\circ$ の直交スクリーンを設計する。

【0017】かくして得られた3種のスクリーンをセットして使用することにより、モアレの発生を防ぐことができる。3種のスクリーンを重ねた場合に発生するロゼットパターンは、 $\tan \theta$ の有理正接値をパラメータとして形状を計算することができるので、ロゼットパターンの出現とモアレ除去とを同時に解決した有理正接値をもつスクリーンセットが得られる。3種以上のスクリーンを重ねた場合も、同様の手続きで、例えばO-のスクリーンを実現できる。

【0018】本発明の第2の態様では、所望のスクリーン角度の正接値に近い有理正接値をもつスクリーン角度θを、 $h \times w$  個のセルで構成されるマルチセルの傾斜で実現する(図14参照)。図14の場合、一つのセルの一辺aは下記の式2で表される。

[0019]

【数2】

$$a = \frac{(p^2 + q^2)^{1/2}}{h}$$

【0020】空間周波数の単位を  $1/a$  とすると、有理正接値  $\tan \theta = p/q$  の 2 種の直交スクリーンを重ねた場合には、座標値が下記の式 3 で表される位置にスペクトルの発生することが知られている（図 15 参照）。

[0021]

【数3】

$[k \cdot (\cos \theta - \sin \theta), l \cdot (\cos \theta - \sin \theta)]$

(但し、 $k + 1$  : 偶数)

【0022】このスペクトルと同じスペクトル配列を持つ、直交スクリーンは45-スクリーンであり、このスクリーンを設計して、有理正接値 $\tan \theta = 7p/q$ の近似715-スクリーンとセットにすれば、モアレを防ぐこ

$$p = \frac{\text{単位セルの一辺の長さ (画素)}}{\cos \theta - \sin \theta} = \frac{m}{n}$$

( $m, n$  は互いに素とする)

【0025】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照して本発明の一実施の形態について説明する。

【0026】図1を参照して、本発明の第1の実施例によるディジタルスクリーンセットの形成法について説明する。図1は傾き角が715-に近い直交スクリーン及びこれらと組になる45-直交スクリーンの設計手順をフローチャートで示したものである。

【0027】第1のステップS1において、傾き角が15-に近いθの正方格子配列空間周波数スペクトル配列を描く。次ぎに、第2のステップS2において、傾き角が-15-に近い、傾き角が15-の空間周波数スペクトルと周波数軸に対して鏡像関係にある正方格子配列スペクトル配列を描き、両者のコンボリューション画像を描く。詳細を説明すると、周波数軸に対し、互いに鏡像関係にある空間周波数スペクトルのコンボリューション $f_{\theta_m, n} f - \theta_i, j$ を行い、発生するスペクトルを求め、図4を得る。同図の原点付近に発生するスペクトルR1, R2, ..., R12を図5に示す。コンボリューション $f_{\theta_m, n} f - \theta_i, j$ により発生するスペクトルは、7θの直交スクリーンのスペクトルの位置全てに図5のスペクトルパターンを重ねたスペクトル分布になっている。

とができる。またロゼットパターンは、 $p/q$ の値に依存し、予め予測が可能である。

【0023】上記45-スクリーンのx軸方向およびy軸方向のスクリーンピッチPは下記の式4で表され、図16のように表現される。

【0024】

【数4】

【0028】第3のステップS3において、745-の軸を対称軸として持ち、座標軸が $[k \cdot (\cos \theta - \sin \theta), l \cdot (\cos \theta - \sin \theta)]$  (但し、 $k + 1$  : 偶数)の位置に必ずスペクトルが出現するので、同様のスペクトル分布をもつ45-スクリーンを第3のスクリーンとする。

【0029】第4のステップS4において、3種のスクリーンを重ねて発生する0点近傍のスペクトルを求め、空間周波数領域での形状が2重リングのロゼット状になる有理正接値、例えば、3/11を選択する。詳細に説明すると、更に第3のスクリーンを重ねた場合に発生するスペクトルは、図4のスペクトル分布とスクリーン角度が45-の第3のスクリーンのスペクトルのコンボリューションを計算することにより得られ、図6のようになる。同図の原点付近に発生するスペクトルは図7のようになり、R1, R2, ..., R12の内側にさらにM1, M2, ..., M12で表されているスペクトルが入った形状を示す。これらの座標は、7θの直交スクリーンのピッチの逆数 $1/d$ を単位とすると、下記の表1のように与えられる。

【0030】

【表1】

3種類のスクリーンを重ねた場合に原点付近に発生するスペクトル	
$R1 = (0, 2\sin \theta)$	$M1 = (\cos \theta - 4\sin \theta, \sin \theta)$
$R2 = (-\sin \theta, \cos \theta - 2\sin \theta)$	$M2 = (-\cos \theta + 3\sin \theta, \cos \theta - 3\sin \theta)$
$R3 = (-\cos \theta + 2\sin \theta, \sin \theta)$	$M3 = (-\sin \theta, -\cos \theta + 4\sin \theta)$
$R4 = (-2\sin \theta, 0)$	$M4 = (\sin \theta, \cos \theta - 4\sin \theta)$
$R5 = (\cos \theta + 2\sin \theta, -\sin \theta)$	$M5 = (-\cos \theta + 3\sin \theta, -\cos \theta + 3\sin \theta)$
$R6 = (-\sin \theta, \cos \theta + 2\sin \theta)$	$M6 = (\cos \theta - 4\sin \theta, \sin \theta)$
$R7 = (0, -2\sin \theta)$	$M7 = (-\cos \theta + 4\sin \theta, -\sin \theta)$
$R8 = (\sin \theta, -\cos \theta + 2\sin \theta)$	$M8 = (\cos \theta - 3\sin \theta, -\cos \theta + 3\sin \theta)$
$R9 = (\cos \theta - 2\sin \theta, -\sin \theta)$	$M9 = (\sin \theta, \cos \theta - 4\sin \theta)$
$R10 = (2\sin \theta, 0)$	$M10 = (\sin \theta, -\cos \theta + 4\sin \theta)$
$R11 = (\cos \theta - 2\sin \theta, \sin \theta)$	$M11 = (\cos \theta - 3\sin \theta, \cos \theta + 3\sin \theta)$
$R12 = (\sin \theta, \cos \theta - 2\sin \theta)$	$M12 = (-\cos \theta + 4\sin \theta, \sin \theta)$

【0031】R1, R2, ..., R12, M1, M2, ..., M12の値を各種の有理正接について求め、空間周波数領域におけるロゼットパターンを求めるとき、奇麗な二

重リングの出現する $\tan \theta$ の値は、3/11, 4/1, 5, 5/19などに限られており、これら3種の値は、715-直交スクリーンの有理正接値として適当である。

【0032】他の角度にたいしては別の適当な有理正接値が存在する。いくつかの有理正接値に対する空間周波数領域におけるロゼットパターンの例を図8、図9及び図10に示す。

【0033】第5のステップS5において、有理正接値 $13/11$ を有するスペクトルパターンに対する直交スクリーンを最小繰り返しパターンとして求め、ユニットエリアの面積 $S = 8.37692$ を得る。所望の階調数と上記ユニットエリアの面積 $S$ からスケーリングファクタ $\beta$ を求め、実用サイズのディジタルスクリーンを完成し、閾値マトリックスの形状を確定する。 $\beta$ のユニットエリア数との間に公倍数がある場合には、閾値マトリックスに含まれるユニットエリアの数は $130/\text{公倍数}$ になる。

【0034】少し具体的に説明すると、図11に、有理正接値が $3/11$ の場合における、有理正接値に対する直交スクリーンの構成を示す。図2を参照して、 $p = d/\cos\theta = 3$ 画素、 $q = d/\sin\theta = 11$ 画素、最小繰り返しエリア、33画素 $\times$ 33画素、最小繰り返しエリア内に含まれるユニットエリアは、130個で、最小繰り返しパターンのユニットエリアの面積は $1089/130 = 8.37692$ 画素で与えられる。スケーリングファクタ $\beta$ を5にとると、209階調の表現が可能になり、閾値マトリックスを構成するユニットエリアの数は図11の点線で分割したような閾値マトリックスの繰り返しとなり、 $130/5 = 26$ に減少する。

【0035】第6のステップS6において、 $\tan\theta = 73/11$ にセットとなる45-直交スクリーンを求め、ユニットエリアの対角線長 $c = 4.125\beta$ を得る。対

角線長 $c$ が画素の整数倍とならない時は、マルチユニット化により $x$ 方向、 $y$ 方向の繰り返しが、画素の整数倍となるようにする。記録のための閾値マトリックスを切り出す。

【0036】少し具体的に説明すると、45-直交スクリーンは、ユニットエリアの対角間の距離 $c$ が $c = \beta p \cdot q / (q - p) = 4.125\beta$ で与えられる。従って、図12に示すように、8 $\times$ 8のマルチユニット化を行って、45-直交スクリーンを実現することができ

る。【0037】最後に、第7のステップS7において、閾値マトリックスをROM(図示せず)へ実装する。図13を参照して、本発明の第2の実施例によるディジタルスクリーンセットの形成法について説明する。図13は上記第1の実施例と同様に、傾き角が $15^\circ$ に近い直交スクリーン及びこれらと組になる45-直交スクリーンの設計手順をフローチャートで示したものである。

【0038】第1の工程Sa1において、画像領域で、 $h \times h$ セルを単位と構成される、傾き角が $15^\circ$ に近い $\theta$ のマルチセル配列を描き、その有理正接値を $p/q$ で表す。本実施例では、図14に示すように、 $\tan 15^\circ$ に近い有理正接値 $p/q$ として、 $17/63$ を選択した。このとき、 $\theta$ は $15.1^\circ$ に等しくなる( $\theta = 15.1^\circ$ )。また、 $h = 4$ とすると、単位セルの画素数(階調数)とセルの一辺長 $a$ は、それぞれ、下記の式5および式6で表される。

【0039】

【数5】

$$\text{単位セルの画素数 (階調数)} = \frac{63^2 + 17^2}{4 \times 4} = 266.125$$

【0040】

$$\text{セルの一辺の長さ} a = (\text{階調数})^{1/2} = 16.313338$$

【0041】これにより、200階調の表現が可能である。

【0042】次に、第2の工程Sa2において、傾き角が $15^\circ$ に近い、傾き角が $15^\circ$ のマルチセル配列と鏡像関係にある配列と重ねあわせる。第3の工程Sa3において、図15に示されるように、傾き角 $\alpha = 74.5^\circ$ のスクリーンのスペクトルと同じ、空間周波数領域の座標で、座標軸 $[\mu, \nu]$ が $[k \cdot (\cos\theta - \sin\theta), 1 \cdot (\cos\theta + \sin\theta)]$ (但し、 $k+1$ :偶数)の位置に必ずスペクトルが発生するので、同じ位置にスペクトル配

列のくる45-直交スクリーンを第3のスクリーンとする。

【0043】第4の工程Sa4において、図16に示されるように、スクリーン角度が45-スクリーンのスペクトル値から、 $x$ 軸方向(図16の横軸方向)のスクリーンピッチ $P$ を、下記の式7および式8から求め

る。

【0044】

【数7】

$$\cos\theta - \sin\theta = \frac{63 - 17}{(63^2 + 17^2)^{1/2}} = \frac{46}{65.253352}$$

【数8】

$$p = \frac{\text{単位セルの一辺の長さ (画素)}}{\cos\theta - \sin\theta}$$

$$= \frac{(63^2 + 17^2)}{4 \times 46} = \frac{m}{n} = \frac{2129}{92}$$

【0045】このスクリーンピッチPの値から (m<sup>2</sup>) 画素の領域に (2<sup>10</sup>n<sup>2</sup>) 個のセルを含む45-スクリーンの最小繰り返し単位を決定する。本実施例では、最小繰り返し単位 (m<sup>2</sup>m) 画素が (2129<sup>2</sup>129) 画素の大きさで、その中に、(2<sup>10</sup>22) 個のセルが含まれる。

【0046】第5の工程Sa5において、715-スクリーンの (h<sup>2</sup>h) 個のセルで構成される、最小繰り返し単位について、その閾値マトリックスを割り付ける。図14の場合は、h = 4、 $\tan\theta = 17/63$ を採用している。

【0047】第6の工程Sa6において、45-スクリーンの (2<sup>10</sup>n<sup>2</sup>n) 個のセルについて、閾値マトリックスを割り付ける。図16の場合、(2129<sup>2</sup>129) 画素の領域に 16928 個のセルが含まれる。

【0048】最後に、第7の工程Sa7において、715-スクリーン及び45-スクリーンの閾値マトリックスをROM(図示せず)へ実装する。

#### 【0049】

【発明の効果】以上の説明で明らかのように、本発明の第1の態様によれば、空間周波数領域で有理正接をもつ角度の傾きをもつ第1の直交スクリーンと、それと周波数軸に対し鏡像の位置にスペクトル配列をもつ第2の直交スクリーンとを重ねた際に発生するスペクトルに着目し、その中の対称軸上に発生する選択されたスペクトルと同じ位置に要素スペクトルを持つスクリーンを第3の直交スクリーンとして設計し、この3種のスクリーンをセットとして重ねた場合の原点近傍に発生するスペクトルの形状から、ロゼットパターンの発生する有理正接を選ぶようにしているので、モアレの発生しない、奇麗なロゼットパターンの発生が得られるスクリーンセットを得ることができる。

【0050】また、本発明の第2の態様によれば、画像領域で、傾き角θが15°に近く、 $\tan\theta$ が有理正接値  $p/q$  に等しい正方格子配列のスペクトル配置をもつ第1の直交スクリーンと、この第1の直交スクリーンの鏡像として作成される傾き角が-θの第2の直交スクリーンとを重ねた際に発生するスペクトルに着目し、そのスペクトルと同じスペクトル配列を持つスクリーンを第3の直交スクリーンとして設計しているので、モアレの発生を防ぐことができ、また、ロゼットパターンは有理正接値  $p/q$  の値が依存するので、予め予測可能である。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第1の実施例によるディジタルスクリ

ーンセットの形成法の設計手順を示すフローチャートである。

【図2】スクリーン線数が 1/d、従ってスクリーンピッチが d、スクリーン角度が θ の網点画像とユニットエリアとを示す図である。

【図3】図2の網点画像の空間周波数スペクトル分布とその記号を示す図である。

【図4】θのスクリーン角度をもつ2種類の直交スクリーンを重ねた場合に出現するスペクトルを示す図である。

【図5】図4で θ = 15° の場合の原点の近傍のスペクトルを示す図である。

【図6】図4の θ のスクリーン角度をもつ2種類の直交スクリーンに、スクリーンピッチが  $2 \cdot d / (\cos\theta - \sin\theta)$  の 45-スクリーンを重ねた場合に出現するスペクトル分布を示す図である。

【図7】図6の原点近傍のスペクトルにつけた名称を示す図である。

【図8】 $\tan\theta = 3/11$  の場合の空間周波数領域におけるロゼットパターンを示す図である。

【図9】 $\tan\theta = 4/15$  の場合の空間周波数領域におけるロゼットパターンを示す図である。

【図10】 $\tan\theta = 5/17$  の場合の空間周波数領域におけるロゼットパターンを示す図で、有理正接値の選択が不適当な例を示す図である。

【図11】 $\tan\theta = 3/11$  の場合の実施例で、130ユニットエリアで構成される最小繰り返し面積とユニットエリアの配列をもち、スケーリングファクタ β = 5 の場合には、閾値マトリックスの繰り返しが点線で示す 26 ユニットエリアの繰り返しに減少することを示す図である。

【図12】図11のユニットエリア配列の直交スクリーン及び鏡像関係にユニットエリアが配列される直交スクリーンとセットをなす 45-スクリーンのマルチユニット配列を示す図である。

【図13】本発明の第2の実施例によるディジタルスクリーンセットの形成法の設計手順を示すフローチャートである。

【図14】画像領域で、有理正接値  $p/q = 17/63$ 、4<sup>2</sup>4 のマルチセルで構成した近似 15-スクリーンの最小繰り返し単位を示す図である。

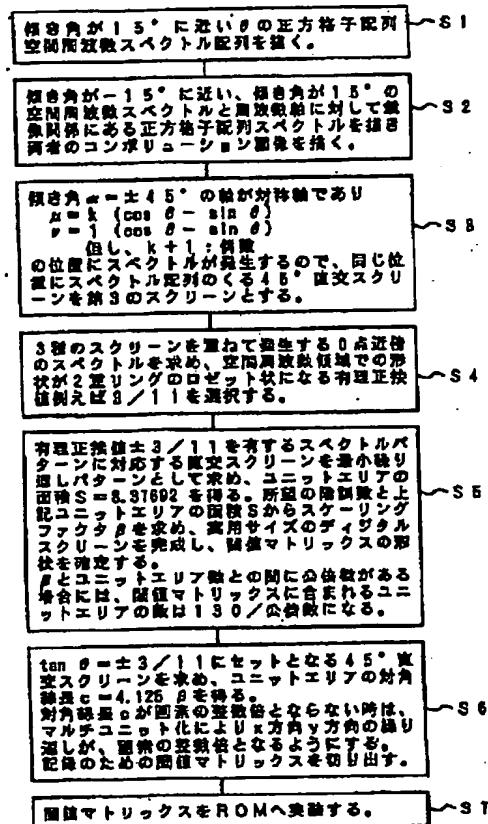
【図15】一辺の長さ (1/セル) を単位周波数として 715-スクリーンを重ねた場合に発生する周波数スペクトルを示す図である。

【図16】図15に示すスペクトル位置に周波数スペクトルをもつ45-スクリーンの構成を示す図である。

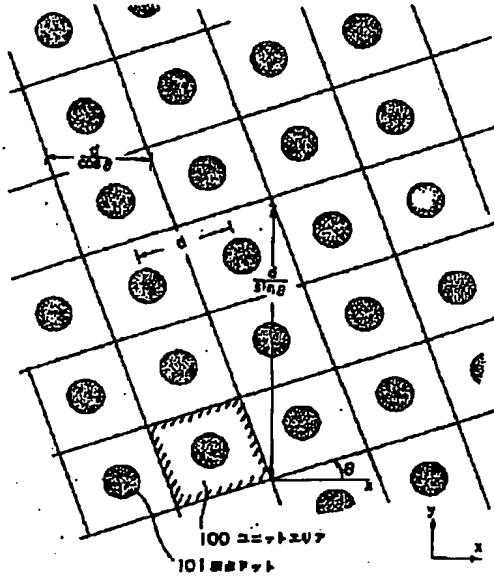
## 【符号の説明】

100 ユニットエリア  
101 網点ドット

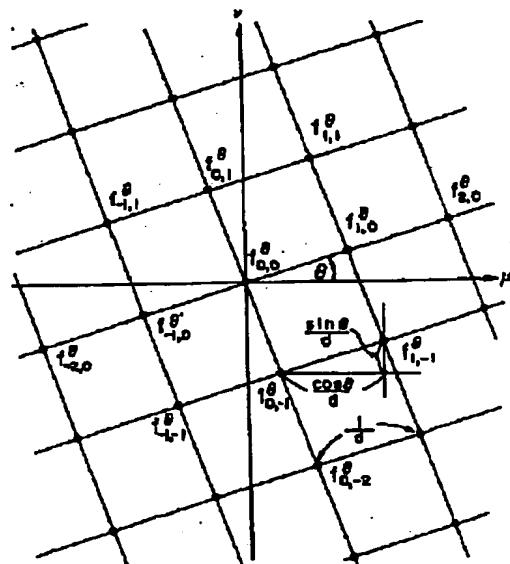
【图1】



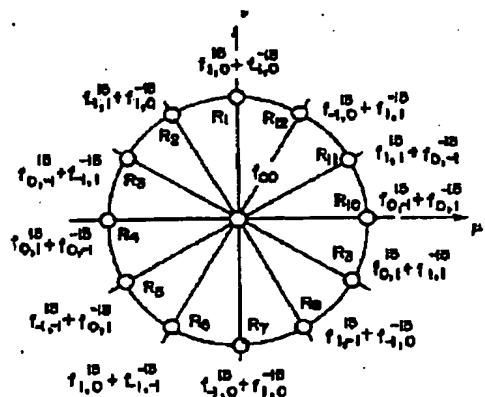
【図2】



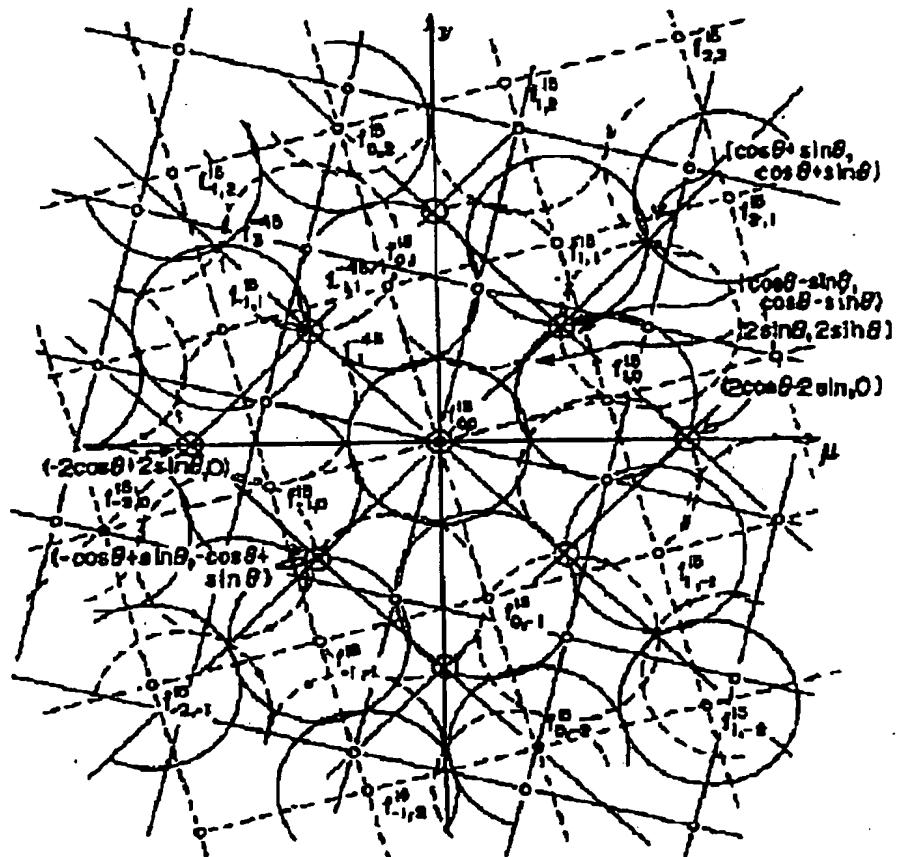
31



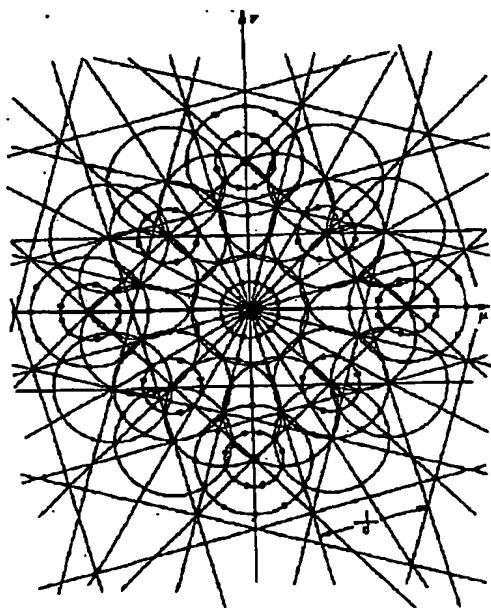
〔図5〕



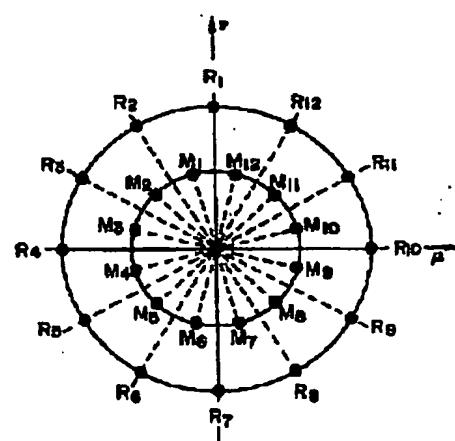
【図4】



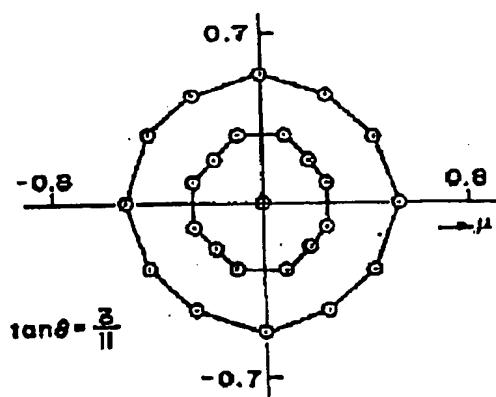
【図6】



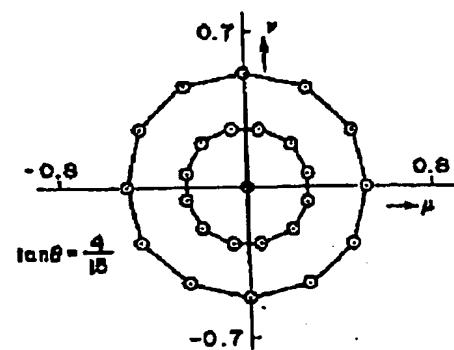
【図7】



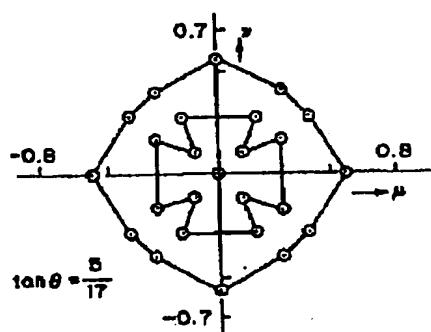
【図8】



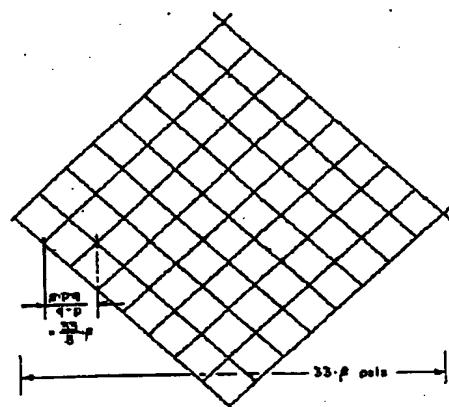
【図9】



【図10】

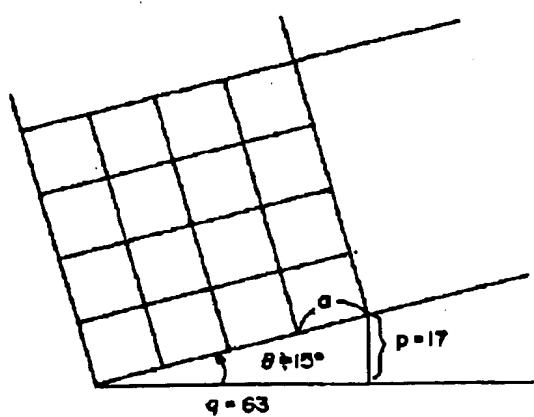


【図12】

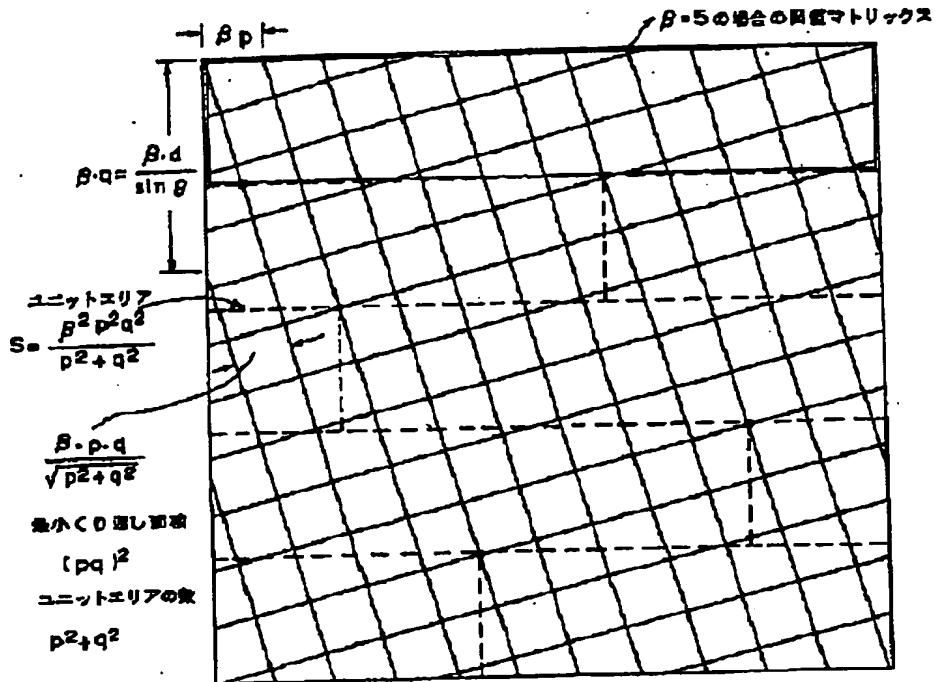


【図14】

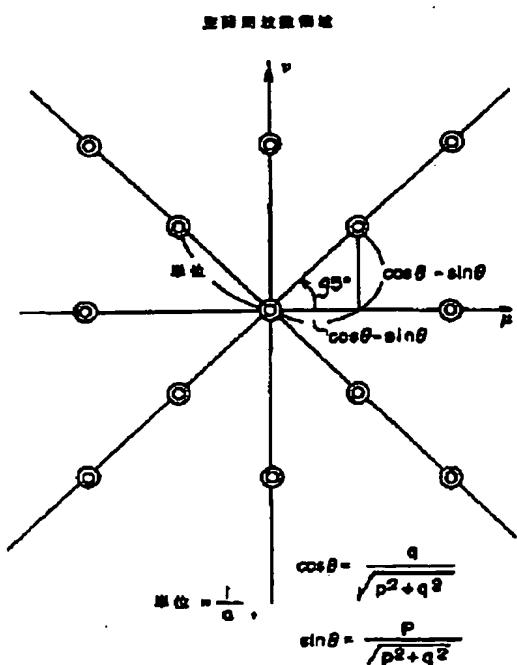
回 旋 保 持



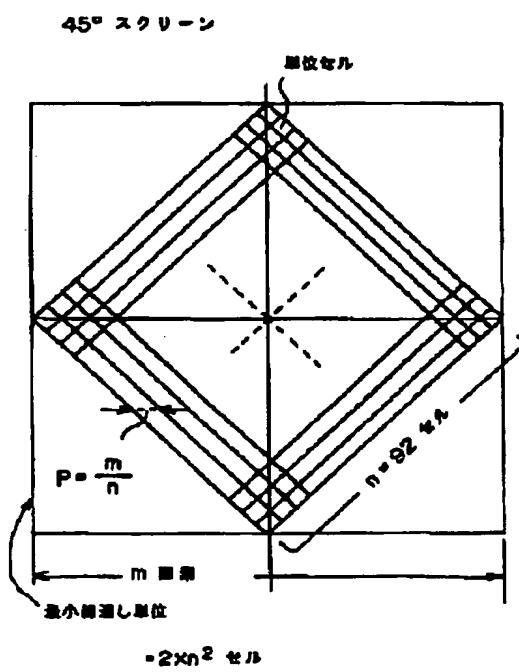
【図11】



【図15】



【図16】



【図13】

